

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA NYARING
DENGAN PERMAINAN MEMBACA TEKS ACAK
DI KELAS II SDN 14 DAROK BONTI**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh
SANIAH
NIM. F 34211200**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA NYARING DENGAN PERMAINAN MEMBACA TEKS ACAK DI KELAS II SDN 14 DAROK BONTI

**Saniah, Suhardi Marli, Hery Kresnadi
PGSD, FKIP Universitas TanjungPura, Pontianak**

Abstrak: Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Metode Permainan Membaca Teks acak kelas II A SDN 14 Darok Bonti. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring dengan metode permainan membaca teks acak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II A SDN 14 Darok Bonti. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Hasil penelitian keterampilan membaca nyaring dengan lafal rata-rata pada awal siklus 31,47, sedangkan pada siklus I 64,81 dan meningkat pada siklus II menjadi 77,77. Hasil penelitian keterampilan membaca nyaring dengan intonasi rata-rata pada awal siklus 30,55, sedangkan pada siklus I 60,18 dan meningkat pada siklus II menjadi 71,29. Hasil penelitian keterampilan membaca nyaring dengan kenyaringan rata-rata pada awal siklus 35,17, sedangkan pada siklus I 62,03 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,55. Dengan demikian penggunaan metode permainan membaca teks acak dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa kelas II A SDN 14 Darok Bonti.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca Nyaring, Permainan Membaca Teks Acak.

Abstract: Improved Method Loud Reading Skills Reading Games Random Text class II A 14 Darok Bonti SDN. This study aims to improve the skills of reading aloud with text reading random game method in teaching Indonesian in class II A 14 Darok Bonti SDN. The method used is descriptive method. The results pronunciation skills of reading aloud with an average of 31.47 at the beginning of the cycle, whereas in the first cycle and increased 64.81 to 77.77 in the second cycle. The research skills of reading aloud with intonation average of 30.55 at the beginning of the cycle, whereas in the first cycle and increased 60.18 to 71.29 in the second cycle. The research skills of reading aloud with an average loudness at the beginning of the cycle of 35.17, while in the first cycle and increased 62.03 to 80.55 in the second cycle. Thus the use of a random game read the text aloud to improve reading skills in grade II A 14 Darok Bonti SDN.

Keywords: Loud Reading Skills, Reading Games Random Text.

Pada hakekatnya pembelajaran berbahasa di kelas rendah pada kelas II sekolah dasar sangat penting, dimana pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan berbahasa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran membaca dikelas II sekolah dasar, khususnya pada membaca nyaring yang menekankan pada kemampuan membaca dengan terang, jelas, penuh perasaan dan membaca tidak terbata-bata. Pelaksanaan pembelajaran membacanya harus dibuat menarik sesuai konteks, perkembangan siswa dan lingkungannya, sehingga siswa mampu membaca dengan lafal, intonasi dan kenyaringan yang tepat.

Menurut Subana dan Sunarti, (2011:181)“ Mengartikan membaca nyaring adalah membaca bahan bacaan dengan nyaring secara bersama-sama, membaca setiap baris kalimat secara bergantian dan pelafalan huruf dan tanda baca serta dengan proses berulang-ulang sampai anak terampil membaca”.

Kondisi pada umumnya pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II masih banyak kurang berhasil. Kejadian sedemikian, banyak faktor disebabkan oleh guru, karena belum profesional dalam mengajar dan aktivitas siswa masih kurang dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, khususnya pada keterampilan membaca nyaring di kelas II sekolah dasar, perlu memperkaya pengalaman belajar maupun meningkatkan keterampilan membaca nyaring dengan lafal, intonasi dan kenyaringan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2013, diperoleh informasi bahwa keterampilan membaca nyaring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti, masih rendah. Rendahnya keterampilan membaca nyaring tersebut ditunjukan dengan indikator yaitu sebagai berikut: (1) Keterampilan membaca nyaring dengan lafal hanya 31.47%, (2) Keterampilan membaca nyaring dengan intonasi hanya 30.55%, (3) Keterampilan membaca nyaring dengan kenyaringan hanya 35.17%. Hal ini disebabkan guru mengajar diruang kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan kondisi, kemampuan daya tangkap atau memori para siswanya, guru kurang memberikan penyegaran ditengah materi pelajaran yang sedang disampaikan, dan guru hanya memberikan metode ceramah. Pada saat mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru juga tidak hanya bersumber pada satu buku pelajaran saja dan harus menggunakan media apapun untuk menunjang agar suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kenyataan dari pengamatan tersebut, perlu dilakukan sebuah tindakan, tindakan yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan membaca nyaring adalah metode permainan membaca teks acak, dengan metode permainan membaca teks acak tersebut diharapkan dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi akrab dan menyegarkan. Oleh karena itu, metode permainan membaca teks acak merupakan solusi yang dianggap tepat untuk peningkatan keterampilan membaca nyaring.

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan umum yang akan diteliti adalah ”Apakah dengan metode permainan membaca teks acak dapat

meningkatkan keterampilan membaca nyaring pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti ?”

Untuk membatasi masalah agar tidak terlalu luas dari masalah umum, maka masalah khususnya yaitu: (1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam lafal dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti ? (2) Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam intonasi dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti ? (3) Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam kenyaringan dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti ?

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam lafal dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti, (2) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam intonasi dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti, (3) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca nyaring dalam kenyaringan dengan metode permainan membaca teks acak pada siswa kelas II A SDN No. 14 Darok Kecamatan Bonti

Manfaat penelitian ini yaitu: (1) Manfaat Bagi Siswa meliputi: (a) Dapat meningkatkan dan memotivasi semangat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti, (b) Dapat meningkatkan kerja sama, kekompakan dan demokratis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II A SDN No.14 Darok kecamatan Bonti, (c) Dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring dengan lafal, intonasi dan kenyaringan yang tepat pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti, (2) Manfaat Bagi Guru meliputi: (a) Dapat memotivasi guru dalam membuat rancangan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II A SD, (b) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar lebih profesional dengan metode permainan membaca teks acak, (c) Dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran dengan baik, (3) Manfaat Bagi Sekolah meliputi: (a) Dapat memotivasi para guru lebih inovatif dan profesional dalam merancang pembelajaran kemampuan berbahasa di kelas rendah, (b) Dapat meningkatkan hasil dan kualitas pendidikan di sekolah dasar, (c) Menumbuhkan semangat kebersamaan dan kerja sama dewan guru menjadi baik.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Pada dasarnya setiap orang melakukan komunikasi, berarti dalam berkomunikasi akan menggunakan keterampilan berbahasa yang dimilikinya. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas rendah (permulaan) dititik beratkan pada fungsi komunikatif bahasa atau pendekatan komunikatif. Dalam hal ini dapat diuraikan, yaitu terwujud dalam empat aspek keterampilan

berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Yeti Mulyati, dkk, (2009:1.8) Mendefinisikan keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Dalam berbicara si pengirim pesan, mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa lisan kemudian dalam menyimak si penerima pesan berupaya memberikan makna terhadap bahasa lisan yang disampaikan dengan orang lain. Selanjutnya dalam menulis si pengirim pesan mengirimkan pesan, dengan menggunakan bahasa tulis. Dipihak lain, dalam membaca si penerima pesan berupaya memberi makna terhadap bahasa tulis yang disampaikan orang lain.

Sejalan dengan pendapat Subana dan Sunarti, (2011:267) Mendefinisikan bahwa dalam kegiatan sesungguhnya fungsi komunikasi bahasa terwujud dalam empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara dan menulis disebut keterampilan reseptif. Sedangkan keterampilan berbicara dan menulis disebut keterampilan produktif. Keempat keterampilan ini selanjutnya menjadi sasaran tujuan dari pengajaran bahasa Indonesia disekolah-sekolah, termasuk sekolah dasar.

Menurut pendapat Kamidjan, (1996), dalam (http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/05/aspek-aspek_keterampilan_membaca-galeri.html). “Membaca nyaring (membaca bersuara) adalah suatu kegiatan membaca yang merupakan alat bagi pembaca bersama orang lain untuk menangkap isi yang berupa informasi bagi pengarang.

Menurut Subana dan Sunarti, (2011:181) ”Mengartikan membaca nyaring adalah membaca bahan bacaan dengan nyaring secara bersama-sama, membaca setiap baris kalimat secara bergantian dan pelafalan huruf dan tanda baca serta prosesnya berulang sampai anak terampil membaca”.

Sejalan dengan pendapat I Gusti Ngurah Oka dalam (Solchan,dkk) Mendefinisikan tujuan keterampilan membaca nyaring adalah membina kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi (pengenalan bentuk huruf) dan membina membaca kata-kata dan kalimat sederhana (pengenalan unsur linguistik).

Jenis-jenis membaca ditinjau dari segi bersuara terbagi menjadi membaca bersuara dan membaca tidak bersuara. Membaca bersuara adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama orang lain. Menurut Henry Guntur Tarigan, (2008). Jenis membaca itu meliputi: (a) Membaca nyaring dan keras. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan keras, atau disebut juga dengan membacakan, membacakan berarti membaca untuk orang lain, guna menangkap serta memahami informasi pikiran dan perasaan penulis atau pengarangnya. Membaca nyaring ini biasa dilakukan oleh guru, penyiar televisi, dan penyiar radio, (b) Membaca teknik. Membaca teknik biasa disebut membaca lancar. Dalam membaca teknik harus memperhatikan cara atau teknik membaca yang meliputi: (1) Cara mengucapkan bunyi bahasa meliputi kedudukan mulut, lidah, dan gigi, (2) Cara menempatkan tekanan kata, tekanan kalimat dan fungsi tanda-tanda baca sehingga menimbulkan intonasi yang teratur, (3) Kecepatan mata yang tinggi dan

pandangan mata yang jauh. (c) Membaca indah. Membaca indah hampir sama dengan membaca teknik yaitu membaca dengan memperlihatkan teknik membaca terutama lagu, ucapan, dan mimik membaca sajak dalam apresiasi sastra.

Menurut Harris dan Sipay, 1980, dalam (Farida Rahim, 2008:124)

Mendefinisikan bahwa membaca bersuara memngontribusikan seluruh perkembangan anak dalam banyak cara, diantaranya sebagai berikut: (a) Membaca nyaring memberikan guru suatu cara yang cepat valid untuk mengevaluasi kemajuan keterampilan yang utama khususnya pemenggalan kata, frase dan untuk menemukan kebutuhan pengajaran yang spesifik, (b) Membaca nyaring memberikan latihan berkomunikasi lisan untuk pembaca dan bagi yang mendengar untuk meningkatkan keterampilan menyimaknya, (c) Membaca nyaring juga bisa melatih siswa untuk mendramatisasikan cerita dan memerankan pelaku yang terdapat dalam cerita, (d) Membaca nyaring menyediakan suatu media dimana guru, dengan bimbingan yang bijaksana, bisa bekerja untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri terutama bagi dengan anak yang pemalu.

Sejalan dengan pendapat Prof. Henry Guntur Tarigan, (2008:28),

Menjelaskan manfaat keterampilan membaca nyaring adalah sebagai berikut : (a) Memperoleh kesenangan dalam dramatisasi yang terlihat pada pemapukan keyakinan anak-anak sehari-hari, (b) Memperkaya daya khayal, imajinasi dalam membaca fiksi, (c) Menanamkan disiplin yang tidak terdapat pada jenis-jenis membaca lainnya, (d) Mempertinggi pemahaman, pengembangan kosakata, membaca frase atau paragraf, ekspresi perasaan, serta keterampilan berbicara secara umum.

Menurut pendapat Amir, (1996:26), dalam (http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/05/aspek-aspek_keterampilan_membaca-galeri.html), aspek-aspek proses membaca yaitu: (a) Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol- simbol tertulis, (b) Aspek perceptual, yaitu untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol, (c) Aspek schemata, yaitu kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada, (d) Aspek berfikir, yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari, (e) Aspek afektif, yaitu yang berkenaan dengan dengan minat pembaca yang berpengalaman terhadap kegiatan membaca.

Pembelajaran dengan permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajah dunianya, dari yang belum dikenali sampai dia ketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai-nilai dan ciri yang paling penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Dalam bermain tentunya adanya interaksi, peristiwa, dan aksi yang saling berkaitannya dengan kesenangan.

Menurut pendapat Rofi'uddin, (2003), dalam (<http://abeng4531.blogspot.com/2012/05/permainan-pembelajaran-keterampilan.html>). Mengartikan permainan membaca yaitu pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan kedalam aktivitas belajar siswa. penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses

belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai siswa dapat berkembang akhirnya siswa dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Materi pembelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Menurut Subana dan Sunarti, (2011:207)“ Mendefinisikan bahwa permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, yang salah satu tujuannya adalah mencari kebahagiaan. Setiap orang yang menyukai permainan tertentu berarti sedang mencari sekelumit kebahagiaan atau kesenangan dalam kehidupannya. Orang yang sedang bermain, bukan saja dapat menikmati permainan itu, melainkan juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar (pegetahuan, keterampilan dan sikap).

Menurut Dewey dan Polito, (1994), dalam (<http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2012/06/membaca-permulaan-permainan-bahasa.html>)

Menjelaskan tujuan permainan membaca merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Serta interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Sejalan dengan pendapat Nur, (2010), dalam (Dewi 2011:18-19)” Menjelaskan tujuan permainan adalah agar bisa terjadi sebuah komunikasi yang sehat dan harmonis antara tutor dan peserta didik, baik ketika didalam maupun diluar ruangan, tujuan permainan membaca yaitu : (a) Memecah keheningan pada setiap siswa agar mereka dapat bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, (b) Membuat siswa menjadi bergembira, (c) Mengajarkan pengertian (konsep), (d) Menumbuhkan nilai positif dalam diri peserta didik.

Menurut Subana dan Sunarti, (2011:98), Menjelaskan bahwa jenis-jenis permainan berbahasa,yaitu: (a) Permainan mengenalkan huruf, kata dan kalimat, (b) Permainan latihan membaca dari kanan ke kiri, (c) Permainan latihan membaca kata, frase, cerita pendek,(d) Permainan mengenalkan kesalahan dan kebenaran membaca, (e) Permainan latihan yang digunakan pada mufrodat, ungkapan pendek atau bacaan pendek.

Menurut Muliawan dalam (Dewi, 2011:19), Menjelaskan bahwa manfaat permainan bagi anak dibedakan dalam lima karakter, yaitu: (a) Manfaat Motorik, adalah manfaat yang berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan ketangkasan maupun kemampuan fisik tertentu, (b) Manfaat Afektif, adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan naluri atau insting, perasaan, emosi, sifat, karakter,watak, maupun kepribadian seseorang, (c) Manfaat Kognitif, adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis, (d) Manfaat Spritual, adalah manfaat mainan yang hampir sama dengan afektif tetapi mengandung unsure-unsur kesucian, keluhuran budi pekerti dan nilai-nilai positif dari nalar yang positif. Dengan kata lain manfaat spritual merupakan perpaduan nilai-nilai positif dari afektif dan kognitif, (e) Manfaat keseimbangan, merupakan manfaat

mainan ditentukan berdasarkan maksud dan tujuan dari pembuatan mainan itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat Subana dan Sunarti, (2011:207-208)” Menjelaskan bahwa permainan dapat mengembangkan untuk belajar aktif, maksudnya adalah: (a) Permainan mampu menembus kebosanan, (b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, (c) Permainan menimbulkan semangat komperatif dan kompetitif yang sehat. (d) Permainan dapat membantu siswa yang lamban dan kurang bermotivasi, (e) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.

Menurut Subana dan Sunarti (2011:226)“ Menjelaskan bahwa teknik permainan membaca teks acak yaitu: (a) Mencari susunan teks secara umum (apakah merupakan perbandingan antara dua atau lebih hal? Apakah merupakan cerita yang disajikan secara berurutan (kronologis) apakah teks ini menyajikan suatu analogi ? dan sebagainya, (b) Mencari sarana kohesi, apakah ada kata-kata yang menghubungkan unsure dan bagian, misalnya kata dan, atau akan tetapi, meskipun, demikian dan sebagainya, (c) Mencari fungsi bacaan, apa fungsinya informatif, edukatif, meminta pembaca memberi respon lisan atau non linguistic dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat Kasful Anwar dan Hendra (2011:123)” Mendefinisikan teknik permainan membaca teks acak yaitu: (a) Memilih bacaan yang akan disampaikan, (b) Memotong bacaan tersebut menjadi beberapa bagian. Potongan bisa dilakukan perkalimat, atau perdua kalimat, (c) Membagi siswa beberapa kelompok kecil, (d) Memberi setiap kelompok satu bacaan utuh dan yang sudah dipotong-potong, (e) Memberi tugas pada siswa untuk menyusun bacaan sehingga dapat dibaca dengan urut, (f) Mempelajari teks bacaan bersama siswa dengan cara yang dikehendaki.

Menurut pendapat Rofi’uddin, (2003) dan Hidayat, (1980), dalam (<http://abeng4531.blogspot.com/2012/05/pengembangan-pembelajaran-keterampilan.html>)“ Menjelaskan bahwa dalam pembelajaran membaca guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya, cocokan kartu, ucapkan kata itu, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan sebagainya. Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis dalam kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vocal, konsonan, dialog dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.

Sejalan dengan pendapat Subana dan Sunarti, (2011:206-208) Menjelaskan pembelajaran permainan membaca yaitu permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan yang salah satu tujuannya adalah mencari kebahagiaan. Setiap orang yang menyukai permainan tertunda berarti sedang mencari sekelumit kebahagiaan/ kesenangan dalam kehidupannya. Orang yang sedang bermain, bukan saja dapat menikmati permainan itu, melainkan juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Permainan adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. Ciri-cirinya: (a) Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang harus diperhatikan

oleh para pemain, (b) Adanya tujuan yang harus dicapai/ tugas yang harus dikerjakan.

Menurut Farida Rahim, (2008:83), Menjelaskan bahwa indikator kinerja keterampilan membaca nyaring meliputi: (1) Lafal adalah melafalkan huruf vocal, konsonan, morfem, dan diftong dengan tepat, (2) Intonasi adalah mengintonasikan tanda jeda, tanda titik, kalimat tanya, dan kalimat perintah dengan tepat, (3) Kenyaringan adalah membaca dengan terang, jelas, penuh perasaan, dan ekspresi dengan tepat.

METODE PENELITIAN

Menurut Henry Guntur Tarigan, (2009:118) “Menjelaskan penelitian deskriptif melibatkan sekumpulan teknik yang digunakan untuk merencanakan, melukiskan, atau menggambarkan fenomena yang terjadi secara alamiah tanpa manipulasi data.

Sependapat dengan Hadari Nawawi (2005:63) “Prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain sebagainya) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai mana mestinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif. Bentuk penelitiannya yaitu Survei. Sifat penelitiannya bersifat kolaboratif, artinya pada saat penelitian dilaksanakan, peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat, dan siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti.

Tempat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti Kabupaten Sanggau dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Waktu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester dua, Tahun Ajaran 2012/2013, yaitu bulan Januari sampai selesai. Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas II A SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti Kabupaten Sanggau, yang berjumlah 27 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan berjumlah 16 orang.

Pada Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dua siklus. Ada empat tahap prosedur pelaksanaan penelitian ini yaitu: (1) Tahap Perencanaan, (2) Tahap Pelaksanaan, (3) Tahap Observasi, (4) Tahap Refleksi. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah Teknik Observasi Langsung, pada observasi langsung cara pengumpul data dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan pada perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa setelah selesai proses pembelajaran. Dalam pengumpul data peneliti menggunakan alat pengumpul data yaitu lembar observasi guru dan siswa.

Analisis data yang digunakan yaitu menurut Suharsimi Arikunto (2002), sebagai berikut :

>75 % kategori Baik.

60 % - 75 % kategori Cukup.

< 59 % kategori Kurang.

Dengan Rumus $P = X / N$

Keterangan :

P = Prosentase.

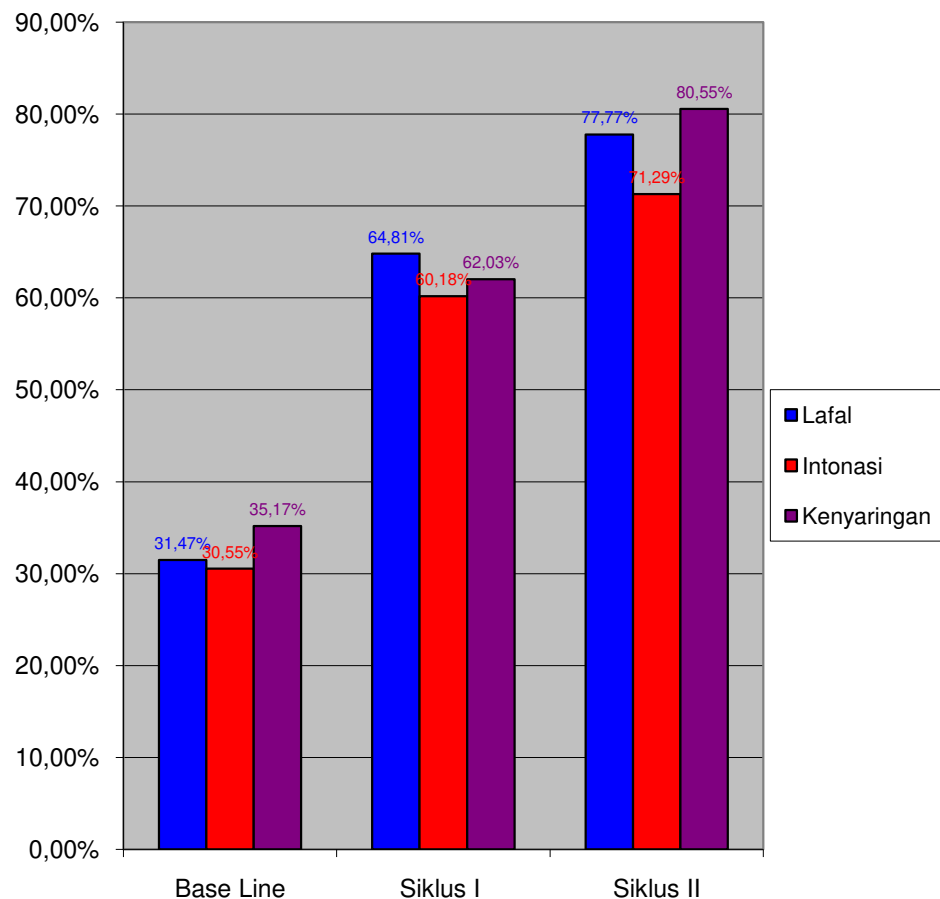
X = Jumlah keterampilan membaca nyaring yang muncul.

N = Jumlah keterampilan membaca nyaring.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data hasil pengamatan awal (*base line*), data hasil pengamatan siklus I, dan data hasil pengamatan siklus II. Adapun rekapitulasi hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil observasi untuk siswa pada keterampilan membaca nyaring dengan metode permainan membaca teks acak dapat disajikan pada grafik 4.1 yaitu sebagai berikut.

Grafik 4.1 Rekapitulasi Prosentase Keterampilan Membaca Nyaring Pada *Base Line*, Siklus I dan Siklus II.



Keterampilan Membaca Nyaring Pada Base Line, Siklus I dan Siklus II

Aspek dari pembelajaran keterampilan membaca nyaring siswa berdasarkan dari lembar hasil observasi yang meliputi lafal, intonasi dan kenyaringan. Untuk prosentase yang dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir. Berikut ini akan dipaparkan hasil pengamatan per indikator kinerjanya yaitu:

(1) Keterampilan membaca nyaring dengan lafal yang meliputi: (a) Melafalkan huruf vocal. Indikator Kinerja untuk siswa dalam melafalkan huruf vocal pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 37.03% (10 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 70.37% (19 siswa) dan pada siklus II sebesar 85.18% (23 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam melafalkan huruf vocal mengalami peningkatan dari *base lane*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 48.15%, (b) Melafalkan huruf konsonan. Indikator Kinerja untuk siswa dalam melafalkan huruf konsonan pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 29.62% (8 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 62.96% (17 siswa) dan pada siklus II sebesar 77.77% (21 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam melafalkan huruf konsonan mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 48.15%, (c) Melafalkan huruf morfem. Indikator Kinerja untuk siswa dalam melafalkan huruf konsonan pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 25.92% (7 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 59.25% (16 siswa) dan pada siklus II sebesar 70.3 % (19 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam melafalkan huruf konsonan mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 44.45%, (d) Melafalkan huruf diftong. Indikator Kinerja untuk siswa dalam melafalkan huruf konsonan pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 33.33% (9 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 66.66% (18 siswa) dan pada siklus II sebesar 77.77% (21 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam melafalkan huruf konsonan mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 44.44%.

(2) Keterampilan membaca nyaring dengan intonasi yang meliputi: (a) Mengintonasikan tanda jeda. Indikator Kinerja untuk siswa dalam mengintonasikan tanda jeda pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 37.03% (10 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 66.66% (18 siswa) dan pada siklus II sebesar 77.77% (21 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam mengintonasikan tanda jeda mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%, (b) Mengintonasikan tanda titik. Indikator Kinerja untuk siswa dalam mengintonasikan tanda titik pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 44.44% (12 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 74.07% (20 siswa) dan pada siklus II sebesar 85.18% (23 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam mengintonasikan tanda titik mengalami peningkatan dari *base lane*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%, (c) Mengintonasikan kalimat tanya. Indikator Kinerja untuk siswa dalam mengintonasikan kalimat tanya pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 22.22% (6 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 51.81% (14 siswa) dan pada siklus II sebesar 62.96% (17 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam mengintonasikan kalimat tanya mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%, (c) Mengintonasikan kalimat perintah. Indikator Kinerja untuk siswa dalam mengintonasikan tanda titik pada *base line* (pengamatan awal

sebelum tindakan) sebesar 18.51% (5 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 48.14% (13 siswa) dan pada siklus II sebesar 59.25% (16 siswa), hal ini membuktikan bahwa dalam mengintonasikan kalimat perintah mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%.

(3) Keterampilan membaca nyaring dengan kenyaringan yang meliputi: (a) Membaca dengan terang. Indikator Kinerja untuk siswa membaca dengan terang pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 48.14% (13 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 74.07% (20 siswa) dan pada siklus II sebesar 88.88% (24 siswa), hal ini membuktikan bahwa membaca dengan terang mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%, (b) Membaca dengan jelas. Indikator Kinerja untuk siswa membaca dengan jelas pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 37.03% (10 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 62.96% (17 siswa) dan pada siklus II sebesar 77.77% (21 siswa), hal ini membuktikan bahwa membaca dengan jelas mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 40.74%, (c) Membaca dengan perasaan. Indikator Kinerja untuk siswa membaca dengan perasaan pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 29.62% (8 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 59.25% (16 siswa) dan pada siklus II sebesar 81.48% (22 siswa), hal ini membuktikan bahwa membaca dengan perasaan mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 51.86%, (d) Membaca dengan ekspresi. Indikator Kinerja untuk siswa membaca dengan ekspresi pada *base line* (pengamatan awal sebelum tindakan) sebesar 25.92% (7 siswa) sedangkan pada siklus I sebesar 51.85% (14 siswa) dan pada siklus II sebesar 74.07% (20 siswa), hal ini membuktikan bahwa membaca dengan terang mengalami peningkatan dari *base line*, siklus I dan siklus II yaitu sebesar 48.15%.

Berdasarkan dari hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh aspek dari indikator kinerja siswa telah melakukan tindakan mengalami peningkatan baik dari *base line*, siklus I sampai pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu kepada masalah dalam penelitian ini, maka dibuat simpulan sebagai berikut: (1) Terjadi peningkatan lafal dalam membaca nyaring dengan menggunakan metode permainan membaca teks acak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II A Sekolah Dasar Negeri No.14 Darok. Hal ini tampak peningkatan dari pengamatan awal yaitu 31,47%, mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata yaitu 64,81% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,77%, (2) Terjadi peningkatan intonasi dalam membaca nyaring dengan menggunakan metode permainan membaca teks acak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II A Sekolah Dasar Negeri No.14 Darok. Hal ini tampak peningkatan dari pengamatan awal yaitu 30,55%, mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata yaitu 60,18% dan pada siklus II meningkat menjadi 71.29%, (3) Terjadi peningkatan kenyaringan dalam membaca nyaring dengan menggunakan metode permainan membaca teks acak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II A Sekolah Dasar Negeri No.14 Darok. Hal ini tampak peningkatan dari pengamatan awal yaitu 35,17%, mengalami peningkatan pada

siklus I dengan rata-rata yaitu 62,03% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,55%.

Pembelajaran dengan metode permainan membaca teks acak pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring untuk itu disarankan: (1) Kepada rekan-rekan guru kelas di SDN No.14 Darok Kecamatan Bonti diharapkan dapat meningkatkan profesional dalam membuat skenario pembelajaran dengan lebih kreatif, selalu mengadakan inovasi skenario dan kreasi dalam pembelajaran, (2) Hendaknya para guru mau membangun budaya tidak puas menggunakan satu metode saja, sehingga disarankan mengambil dari pengalamannya mengajar untuk menjadi lebih kreatif guna menemukan dan menciptakan model pembelajaran atau alat peraga baru sesuai dengan perkembangan jiwa anak disekolah dasar, (3) Untuk dapat lebih mengefektifkan guru-guru disekolah dasar hendaknya Kepala Sekolah dapat menciptakan situasi dan kondisi serta memotivasi para guru dalam mengembangkan kreativitas untuk menyusun skenario pembelajaran yang efektif, kreatif, aspiratif dan inovatif yang disesuaikan dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, (1996). Dalam ([http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/Aspek-aspek-keterampilan Membaca-galeri.html](http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/Aspek-aspek-keterampilan-Membaca-galeri.html)). Diakses 14 Januari 2013.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewey dan Polito. (1994). Dalam (<http://mbahbrata.blogspot.com/2012/06/Membaca-Permulaan-Permainan-Bahasa.html>). Diakses 14 Januari 2014.
- Harmi, Hendra dan Anwar Kasful. (2011). Perencanaan Sistem Pembelajaran KTSP. (Cetakan ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Kamidjan, (1996). Dalam ([http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/Aspek-aspek-keterampilan Membaca-galeri.html](http://galeri-info-unik.blogspot.com/2012/Aspek-aspek-keterampilan-Membaca-galeri.html)). Diakses 14 Januari 2013.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2009). Tips Jitu Memilih Mainan Edukatif. Jogjakarta: Pres.
- Mulyati. Yeti. (2009). Keterampilan Bahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nawawi, Hadari. (2005). Metode Penelitian Bidang Sosial. Jogjakarta: UGM Pres.
- Nur, Zainuri. (2010). Ice Breaker. Jogjakarta: Laksana.
- Rahim, Farida. (2008). Pembelajaran Membaca Di Sekolah Dasar. (Cetakan ke-3) Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rofi'uddin. (2003). Dalam ([http://abeng4531.blogspot.com/2012/05/Pengembangan-Pembelajaran Keterampilan.html](http://abeng4531.blogspot.com/2012/05/Pengembangan-Pembelajaran-Keterampilan.html)). Diakses 14 Januari 2013.
- Subana dan Sunarti. (2011). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode Teknik Dan Media Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

- Tarigan, Henry Guntur.(2008). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Bandung. Aksara
- T.W. Solchan. dkk. Pendidikan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar (Cetakan ke-6) Jakarta: Universitas Terbuka.